TECHE UDINE

MANOSCRITTI

FONDO JOPPI

Manoscritto n. J_MSS_0499

I manoscritti che compongono compongono il fondo, assieme alle migliaia di testi a stampa - compresi rari incunaboli e cinquecentine - il Fondo Joppi, sono quasi esclusivamente di interesse friulano. La raccolta si è formata nell'arco di una sessantina di anni grazie alle ricerche di Vincenzo ed Antonio Joppi.

Collocazione:

Biblioteca Civica "Vincenzo Joppi", Udine - Inventario dei manoscritti del Fondo Joppi
https://www.techeudine.it/fondo-joppi
https://www.sbhu.it/

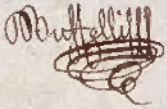
Gian Domco Buffelli

499

Giuochi di compagnia.

Epigrafe

Oh giochi amabili
D'compagnia,
Fonti d'arguzie,
E d'allegria;
Cari alle Grazie,
Cari all'Amor,
Chi vi desidera
Gentile ha il cor.



Prefazione

tti Giuochi

le colte bri-

no in Boccaccio,

i come si sor-

e un poema

o Lippi sviz-

i il roman-

fanno aper-

alieri, e delle

ppositori.

afsicabile fan-

deggraziata

i · ma ancor

o difficile il

temente sol-

secoli trascorsi

tezza di spirito

venustamente adorni; essendochè oggidì trastulli simiglianti cagionerebbero noja universale, e siffatta coppia di sbadigli da far cangiare a Morfeo le sue cimmerie grotte nelle nostre magioni, di più viscosi papaveri, e più tenace assonnamento feconde.

Gian Domenico Buffelli
di Francesco e Margherita
Cesarini nob Bresciana
nacque a Venezia in Salizzada
S. Moisè l'8 Luglio 1797 morì
li 8 Xbre 1830, era impiegato
presso la Ragioneria Provle
di Udine – nel 1829 sposò a
Milano gli = Eleonora Fidi
inimica, figlia Vivai, opera buona.
Una sua sorella d'nome
Caterina, maritata da
Tomba, morì a Udine da misera
nel 1878 – così cessò il nome Buffelli.

Prefazione

Nessuna invenzione più aggradevole de' così detti *Giuochi di compagnia*. Gli antichi per lietamente trattenere le colte brigate usavano comporre novelle in prosa, come vediamo in Boccaccio, Sacchetti, Ser Giovanni Fiorentino ed altri, od in versi come si scorge in Angelo Maria Ricci; o metteansi a verseggiare un poema bernesco da recitarsi un Canto la sera, ond'è che Lorenzo Lippi scrisse il giocosissimo suo Malmantile, e Fazio degli Uberti il romanzesco Dittamondo. Cosiffatti trattenimenti dall'un lato fanno aperto il gentil costume, ed il letterario buon gusto de' cavalieri, e delle dame di què tempi, e dall'altro il raro ingegno de' compositori.

La moderna età vanta sibbene la pittoresca inesauribile fantasia d'un Ariosto, il piccante lepóre d'un Pignotti, l'aggraziata eloquenza ed il bello stile d'un Monti e d'un Perticari; ma ancorchè s'intitoli essa l'età de' lumi, tornerebbe non poco difficile il ritrovare una mano di sì valenti editori da incessantemente sollazzarli per letteraria guisa: onde forza è il dire che i secoli trascorsi anzichè rozzi, eran forse piuchè il nostro d'ogni squisitezza di spirito venustamente adorni; essendochè oggidì trastulli simiglianti cagionerebbero noja universale, e siffatta copia di sbadigli da far cangiare a Morfeo le sue immerie grotte nelle nostre magioni, di più viscosi papaveri, e più tenace assonnamento feconde.

Comunque vada però la bisogna, essendo il comporre un Decamerone, od un poema opera da intera la vita d'un uomo, ed il leggerli affare di poche settimane, dovea succederne un vuoto assai difficile a riempiersi; cosicchè accorto divisamento è il volgere ad altri divertimenti il pensiero. Ma quali? Il teatro, le accademie filarmoniche, gli spettacoli si avvicendano per intervalli e lasciando lunghi vani; ed al loro mancare ci rimane soltanto l'usato modo di conversare, il quale non d'altro si fa bello, che delle convulsioni femminili e maschili ancora, degli accidenti atmosferici della giornata, dell'infreddature, delle notissime e scipite novità de' Giornali; ed ha per intermezzi le attilate occhiate di che i cicisbei van freeciando le belle, qualche squarcio dell'Ortis, o di Teresa e Gianfaldoni che loro sfrombolano all'orecchio per subitanee espansioni del cuore, rinfrescate da qualche arietta dei melodrammi più applauditi, alcuni sospiri in istretto incognito, mercè cui bene accolti dalle cervelline, grillano di sperticata gioja, e quindi ringalluzzati e rimbaldanziti, si espandono all'intera adunanza in un cicaleccio ove imbanditosi lautissimo convitto alla maldicenza, dopo martoriati lungi ora gli assenti, stanchi, non sazj ancora, si separano non senza scoccarsene copertamente qualche dardo.

L'erudito, l'uomo di candida morale se ne allontanano sdegnati al vedere posto così in berlina l'onore de' due sessi, e come per livore alla fortuna altrui, o per isdegno dell'invitto animo pudico di saggia giovinetta, se ne

storpi il nome inventando aneddoti, o deformando un nonnulla coll'ampliarne il disegno, e caricarlo di forti sbattimenti d'ombre, e di lumi perchè più ferisca, e adeschi l'altrui attenzione. Quindi vivono solinghi tra i volumi rinunciando all'acquistare quella ~~facilità~~ aggraziata facilità d'espressioni, e maniere, e quella disinvoltezza di contegno che tanto giova ad unire in armonia gli animi, e che nella società soltanto può apprendersi.

Nel villeggiare tieni altro modo, ed è quello di *Giuochi di compagnia*, ch'io non so il perchè non si generalizzino ejandio nelle città. Porgono essi innocentissimo diletto, non mai da oppressione di pareri conturbato, o da noja affievolito. D'ogni scienza, d'ogni arte si formano, cosicchè servono a rinvigorire nella memoria le smarrentesi idee; non v'ha maniera di spiritosa uscita a cui non dien luogo; porgono apprestati argomenti a saputi, ed ignoranti di brillare o corteggiando lo spirito, o solleticando il riso, del quale sono gentil fonte perenne. In essi non vedesi mai alcuno intorpidire di noja, ma un'ilarità, una cordiale dimestichezza, che tien luogo a risarcimento di antica amicizia. Offron essi la tanto piacevole varietà, e per la molteplicità loro, e per la diversa mente dei giuocatori, che produce idee sempre nuove, sempre differenti come lo spirito, il sentire, il vedere, che ha tante aspetti quanti sono gl'individui, e tante tinte quanti sono gl'istanti, e le situazioni morali.

Giuochi di compagnia

I.

L'armonia

Si fa uscire un giovinetto di pronto ingegno dalla stanza ov'è ragunata la conversazione. Poscia si va d'accordo nello stabilire alcune azioni ch'egli dovrà fare. Per esempio, si determina ch'egli dovrà andar a prendere un lungo nastro, o bindello, ch'è nel tal luogo, e con esso comporre sul pavimento una data figura; che poscia egli dovrà levare di capo alla tal dama la cuffia, e metterla in capo alla tal'altra; che finalmente dovrà ingegnarsi di chiarir sulla tal seggiola, ed ivi fare un garbato inchino a tutta la compagnia. Destinata quest'azione d'unanime consenso, ed all'insaputa di lui, uno della compagnia va a prenderlo nella stanza

in che se lo avea relegato, ed alla lieta brigata lo conduce.

Intanto uno prende a suonare uno stromento qualunque, ma solo arcolando sugli acuti, ed ha l'avvertenza di trasportar la mano ai bassi quando il giovinetto si avvicina al luogo ov'è il nastro: rinforzerà maggiormente il suono quand'egli rasa a terra il nastro, di più quando incomincia a comporre la convenuta figura, più ancora quando va a levare di capo la maschera alla donna; e così di seguito fino a che egli abbia eseguita tutte le azioni destinategli.

Sicome dall'un canto il suonatore ingrossa il suono quando il giovinetto s'avvicina al luogo prefisso, od incomincia la stabilita azione, così, viceversa, assottiglia il suono quando il giovinetto dal luogo fissato si scosta, o fa azione diversa dalla convenuta. Diretto da questa variazione di chiave nel suono, il giovinetto per poco fior d'ingegno che abbia, è capace di eseguire le più strane ed avviluppate destinazioni, senza che veruno lo indirizzi, e con maggior facilità che taluno non pensa, locchè arreca meraviglia e diletto non lieve.

II.

I Doni segreti

La lieta brigata pongasi a sedere a cerchio per guisa, che a una donna succeda un cavaliere fino a giro compito. Indi si destini se i doni abbiansi a dare incominciando a destra e progredendo verso sinistra, o pure viceversa. Poscia ciascuno, parlando sommessamente all'orecchio, dica cosa dono al compagno, e questo all'altro fino alla fine per ordine a destra, od a manca come s'è incominciato, e ad un tempo chieda a quegli cui dona, che debba fare del dono ricevuto. L'altro sottovoce, e senza aver contezza del dono, gliene destini l'uso. Dicèttosi il dare, a destinare i doni, s'incominci a pubblicarli da uno della compagnia proseguendo fino a giro finito. Questi dirà: *Mi fu dato il tale dono, per farne il tal uso*, per esempio. *Mi fu regalato uno starnuto da farmi fresco nei bollori dell'estate.* Questo gioco, che nessun ingegno richiede, ed è quindi a portata dei più ottusi, fa ismascellare dalle risa, perchè

i Doni devono essere non già di leziosa galanteria, ma veramente belleschi; ed essendochè ciascuno nel determinarne la destinazione, ignora cosa sia il dono del quale fissa l'uso, tra per la stranezza del primo, e la casualità della seconda, ne escono le più aggraziate combinazioni.

III.

I Doni per interrogazione

Si procede come al n° II, e c'è la sola variazione, che si destina il Principe della compagnia, ed invece che ciascuno oltre il donare, determini l'uso di un dono, il Principe a ciascuno fa una differente domanda, a cui rispondesi includendo il dono, che da lui ovviamente dee ignorarsi. Per esempio ad una dama sarà stato donato un cagnolino: il Principe, che non lo sa, le dice: *A che paragonareste i vostri amanti?* — Li paragonerei ai cagnolini che si tengono per palpar un'ora giuocolando. Questo giuoco desta la giovialità come il primo, e fa brillar la prontezza d'ingegno del Principe per la varietà, e variazione delle dimande.

IV.

I doni regalati

Questo gioco varia da quello del n° II in queste due sole cose:

Primo ciascuno dà un regalo a tutti e due i compagni che ha ai lati, e ciascuno d'essi ne dà uno a lui.

Secondo, come al n° III si destina il Principe della compagnia, il quale, come ivi, fa a ciascuno una domanda, a cui l'interrogato deve rispondere includendo le due cose regalategli. Per esempio a Tizio saranno stati regalati un Pulcinella, ed una pentola. Il Principe, che ignora i due regali, gli chiede: Qual'è la cosa più difficile a vedersi? — Un Pulcinella che abbia la testa simile ad una pentola.

V.

L'indovinello.

Si fa uscire uno dalla camera ove siede a crocchio la ragunata brigata, e poi si conviene nel destinare una cosa ch'egli per indizi dovrà indovinare, per esempio l'amore. Fatto ciò, si introduce nella stanza il candidato, ed egli ha

diritto di rivolgersi a tre persone, e far a ciascuna d'esse una domanda sulla qualità della cosa destinata, dicendo: Qual particolarità ha la cosa che debbo indovinare? Ciascuno di essi gliene indicherà una, dicendo per esempio, è cieco, talora ci vede moltissimo. Quelle appunto felici. Se egli a queste tre indicazioni non indovina, deve eseguire una penitenza, ma deve innanzi proseguir a domandare a ciascuno della compagnia finchè indovina; e se per un impossibile dopo compito il giro non avesse ancor indovinato, se gli daranno tre penitenze. Le risposte degli altri, oltre itre, saranno. Quelle sventuratissimi. Accieca. Avvilisce. Inspira coraggio. Abbelisce le più inospite solitudini. Inebbria. Addormenta i più svegliati, Lega i più forti. Ora è dolce, ed ora amaro. Non è mai tranquillo. Si pasce di speranza, chi lo ricetta non se ne avvede sennon quando è adulto. Fa gran caso d'inezie. È ripieno di sospetto. Come i vetri convessi ingrandisce gli oggetti. Come le lenti concave impiccolisce le cose, e le toglie alla vista. ecc. ecc.

L'oste, ed il forestiere.

Il Direttore dà a ciascuno del crocchio il nome d'una qualche vivanda, ed un titolo di nobiltà; indi incomincia un dialogo con un suo compagno designato, nel quale si finge che il primo sia un forestiere, ed il secondo un oste, e che il primo precedendo una compagnia di amici ordini per essi stanze, e vivande, ed il secondo esalti sproporzionatamente la magnificenza del suo albergo, e dei cibi che tiene giornalmente nella sua locanda. Indi incominciasi il giuoco osservando i seguenti precetti.

I Quando il forestiere dice *Oste*, l'*Oste* deve alzarsi, e fargli un inchino, e viceversa quando l'*Oste* nomina *Forestiere*.

II Quando l'uno d'essi due nomina *Osteria*, o *Compagnia*, tutta la brigata deve alzarsi, e fare un inchino.

III Quando dall'*Oste*, o dal forestiere si nomina una delle vivande, o dei titoli detti, chi fu caratterizzato con quei nomi deve tosto alzarsi, e fare un inchino. Chi

tarda ad alzarsi, o rimane seduto, deposita un pegno.

VII

La causa prima.

Il Direttore dice prima ad alta voce: La casa di Messer Tirittofolo; e ciascuno deve alla sua volta ripetere quest'espressione. Poi soggiunge: La porta della casa di Messer Tirittofolo. Poi: La serratura della porta della casa di Messer Tirittofolo. Poi: La chiave della serratura della porta della casa di Messer Tirittofolo. Poi: Il ferro con cui fu composta la chiave della serratura della porta della casa di Messer Tirittofolo. Poi: La miniera da cui fu estratto il ferro con cui fu composta la chiave della serratura della porta della casa di Messer Tirittofolo. E così di seguito sempre con nuove aggiunte, le quali, come la prima espressione, devono esser ripetute da ciascuno della brigata. Chi non sa ripetere, o nel ripetere falla, deposita un pegno.

VIII.

I tre nomi per lettera.

Il Direttore assegna a ciascuno del crocchio una diversa lettera dell'alfabeto, e poi fa cenno al primo a cui avrà data la lettera a; e questi deve dire: Il tale viene dal tal luogo, e porta la tal cosa. Il nome di quello, il luogo d'onde viene, e la cosa che porta, devono incominciare per a. Quello del vicino per b; quel del seguente per c; e così di seguito. Il primo dirà per un esempio: Amelia viene da Amasia, e porta Amori. Il secondo dirà: Belisario viene da Belgrado, e porta burro. Il terzo dirà: Carlo viene da Cartagena, e porta candele; e così di seguito. Chi non trova le tre parole sulla data lettera in congruo termine, deponе un pegno.

IX

L'avvocato, ed il cliente.

In questo giuoco ciascuno è al medesimo tempo avvocato, e cliente del suo compagno; ed è cliente quello a cui il Direttor parla, ed avvocato il di lui compagno; ed il cliente interrogato deve tacere, e in sua vece rispondere il di lui avvocato. Chi risponde quando è cliente, cioè quando è interrogato, deve ne pegno. Il Direttore avvertirà di fare interrogazioni piccanti al cliente, ed il di lui avvocato di rispondervi con malizia. Per esempio se nel crocchio è l'innamorata del cliente, il Direttore dirà a lui: *Siete voi stato jeri sole quest'oggi alla vostra bella?* E l'avvocato risponderà: *Oh pensate! Egli alla tal'ora si trattenne per ben un ora in segreto a due con la tal giovinetta.*

X

L'accademia di musica

Il Direttore fingendo d'aver un maestro di musica che debba provare una sinfonia, impone a tutti il nome

d' un istromento da corda, o da fiato, e ciascuno quand' egli si pone a finger di suonare alla rinfusa tutti i varj strumenti assegnati, deve con la mano, e la voce finger di suonare il fissatogli strumento nell' istante che il ~~[illegible]~~ Direttore finge di suonarlo. Chi non corrisponde pronto al ~~[illegible]~~ Direttore quando suona il di lui stromento, depone un pegno. Il Direttore nel suonare i varj strumenti potrà intuonare cantando la seguente canzonina:

Tutto echeggi d' insolito giubilo;
Non si annidi molesto pensier.
Sia ridente il mio fato, o sia nubilo,
Io non curo che il solo piacer.
Viva Amore, ed evviva il bicchier.

XI

Il Maestro di musica

Il Direttore finge d' essere un Maestro di musica, ed impone a ciascuno il nome d' uno stromento. Poi si fa a raccontare com' egli da giovinetto abbandonasse i suoi genitori preso

da invincibile desiderio d'erudirsi d'ogni maniera di musica viaggiando, e fondar sulla musica la sua fama, e la sua fortuna. Quindi narra come giunto in Venezia strinse amicizia con uno che suonava parecchi strumenti (e li nomina). Soggiunge che in quella città apprese a suonare il forte-piano, l'Oboè, ecc., che proseguendo il suo viaggio musicale per l'Italia, giunse a fondare un'accademia filarmonica in Firenze, della quale indica i membri, e gli strumenti che sapevano suonare. Rammenta le varie accademie fatte colà, narrando quali di esse ottenessero maggior successo, quali strumenti vi fossero più applauditi, quali nuovi soggetti v'introducesse, e gli strumenti che insegnò loro a suonare. Indica la cagione per cui si sciolse quell'accademia, le gare di gelosia che destò la di lui celebrità in molti suonatori di Firenze, per cui dovette allontanarsene. Propone alla brigata di fondar quì un'altra accademia, e d'istruir ciascuno in qualche strumento; indica quali strumenti da corda, e da fiato più gli graditcano; paragona la musica italiana con la francese, inglese, Spagnuola, e Turca. Chi appena nominato il datogli strumento, non è pronto ad alzarsi, e fare un inchino depone un pegno.

XII

La lettera

Destinasi ad unanimità d'opinioni l'argomento d'una lettera. Poi uno della brigata scrive la prima linea, indi l'asciuga con la sabbia, e la piega in modo che quello che scriverà la seconda linea non veda cosa egli abbia scritto; similmente fa per turno da suono della compagnia. Dopo ciò il Direttore spiegata la lettera, la legge ad alta voce, con gran sollazzo della brigata, poichè una lettera scritta in tal guisa senza sapere cosa abbiano scritto gli altri, riesce mai sempre una stranissima, e bernesca composizione

XIII

La nave, e i due compagni

Fingesi d'essere durante una burrasca a bordo d'un vascello che pel soverchio peso è vicino ad andare a picco. Il Direttore in qualità di Capitano della nave ordina a ciascuno di scegliersi due compagni, uno de' quali dovrà esser gettato in mare, e l'altro conservato. Eseguitasi dalla brigata intera la scelta dei due compagni, ciascuno deve alla sua volta per qual ragione conservi l'uno de' due compagni scelti, e sagli l'altro in mare. La bellezza di questo giuoco proviene dall'imbarazzo che si prova nel ritrovar garbate ragioni che giustifichino il vario destino a cui sottopongansi i scelti compagni

XIV
L'anello

Bendansi gli occhi ad uno; e poi tutto il crocchio gli siede intorno a cerchio. Infilzasi quindi un anello in un cordone, i cui due capi si annodano, e si dà a tenere a ciascuno con ambe le mani, per guisa che il cordone così tenuto viene a formare un cerchio interno al crocchio, nel mezzo del quale è il bendato. Questi girando intorno ferma a quando a quando le due mani d'una persona della brigata, la quale se ha nelle mani, o fra le mani l'anello, subentra in luogo del bendato, e questi siede sulla di lei sinistra. Durante il giuoco l'anello deve sempre passarsi dall'uno all'altro giuocatore scorrendo pel cordone. Chi tien fermo l'anello, o rompe il cordone, subentra in luogo del bendato.

XV
Il Muftì

Il Direttore ritto in piedi innanzi una sinistra dice: *È venuto il Muftì, e faceva così, così ecc., così ecc.*, e in così dire ora siede, ora si alza, ora danza, ora salta, ora tocasi la fronte, il mento, le ginocchia ecc., ora fa i gesti più strani e ridicoli: e ciascuno deve fare ciò che fa egli

quando dice comçà, ed invece sedere immobile quando dice comçà: Chi falla dapone un pegno.

XVI

I Manitù dei Siminoli.

Il Direttore, preso un mazzo di carte da giuoco, guarda la prima carta, ne dice il nome con voce strana e prolungata, e la passa al compagno. Se la carta è una figura, egli dice con voce bizzarra, ed accento francese: Figu, e la passa pure al compagno, il quale fa similmente col vicino, e questi con l'altro finchè ci sono individui nel crocchio. Da ciò ne risulta un'orgia di suoni aggruppantisi la più strana, e che molto diverte.

XVII

I due ciechi

Bendansi gli occhi a due persone, cui si dà a tenere una chiave, e quindi rigirandoli a destra e sinistra, se li conduce a due angoli opposti della stanza. Uno di essi deve pigliar l'altro, e questi studiar ogni modo di non venir preso girando quà, e colà. Il predatore ha il diritto di battere a quando a quando la sua chiave, al che il fuggiasco deve

rispondere battendo la sua per dargli un indirizzo del luogo ov'è. Quando il predatore l'afferra, questo dilettevole giuoco è finito.

XVIII

La penna

Tutti stanno in piedi tenendosi per le mani, fuorchè uno il quale è bendato, ed ha una penna in mano. Egli s'avvicina ora a questi, ora a quello toccandolo con la sua penna, e mettendo una voce sottile, alla quale il toccato deve rispondere con altra voce sottile alterata. Se il bendato a quella voce lo riconosce, e sa indicarlo, l'indicato subentra in sua vece; altrimenti prosegue finchè dalla voce giunge a conoscere la persona che la fa. Quando egli s'è ingannato nell'indicarne uno, la brigata, tenendosi per mano, fa alcuni giri onde fargli perder la traccia dell'indicato.

XIX

La Fortuna

Il Direttore dispensa a ciascuno un de' seguenti attributi della Fortuna.

Ruota di Fortuna

Quadro di Fortuna

Palla di Fortuna		Fortuna marina
Chioma	"	celeste
Delfino	"	terrestre
Corno	"	amica
Scettro	"	avversa
Astro	"	costante
Reti	"	volubile
Ali	"	lusinghiera
Fronde	"	coronata
Fiori	"	aurea
Frutta	"	luminosa

Quindi tesse un discorso sull'instabilità della fortuna, e sulle varie sorti distribuite da essa ai personaggi rammentati dalle storie, nominandola di sovente pei suoi attributi. Chi all'udirla nominar l'attributo, non lo ripete, depone un pegno.

XX

Il Farmacista, e l'ammalato

Il Direttore finge d'essere il farmacista, ed un altro finge d'essere l'ammalato. Il secondo va a lungo descrivendo i varii sintomi morbosi che soffre, e il suo vedere che indi-

chi la tale, o la tal' altra malattia. Lo Speziale citando Dioscoride, Ippocrate, e Galeno, e tecnicamente ragionando su quei sintomi conchiude che egli sia affetto da un altro morbo, e lo conforta assicurandolo, che egli nella sua Farmacia ha farmachi per tutti i mali, e fino per le pestilenze. A ciascuno della comitiva il Direttore deve in precedenza aver dato il nome d' un morbo, o d' un farmaco, o d' un sintomo morboso, o d' un autore di medicina; e quando è nominato il dato epitteto, quegli che l'ha deve alzarsi in piedi, e dire Esculapio. Se egli tarda, o non lo fa, depone un pegno. Al nome di medicina deve alzarsi tutta la brigata, ed esclamare: *Ajuto!*

XXI

Lo Statuario

Tutta la brigata sta ritta in piedi, supponendosi che ciascuno sia una statua. Il Direttore fingendo essere uno statuario, conduce uno, che fingesi essere un dilettante che voglia far acquisti, ora presso una statua, ora presso l'altra, e gliene fa un elogio esagerato dandole un nome storico, o mi-

tologico, ed accostandole alla faccia un cerino acceso, ne esalta bizzarramente l'espressione, mentre il Compratore la biasima, e le appone ridicoli difetti per destarla al riso. Se la statua ride, le si fa deporre un pegno.

XXII

La toeletta della Dama

Dopo dato a ciascuno il nome d'una pomata, d'un essenza, d'una polvere, o d'un utensile, o d'un'acqua ad uso di ringiovanire, e porre in aspetto, o colorire la chioma, il Direttore, che sta in piedi non dovendoci esser sedama per lei, fingendo essere un parrucchiere che si appresta ad abbellire Madama, parlando dell'apparato, e del suo progetto d'acconciatura, nomina a quando a quando due dei nomi dati, e quelli che gli hanno devono scambiarsi il sedere. Dopo tenuto un lungo cicaleccio tra se, egli nomina: *Toeletta di Madama*; e tosto deve tutto il crocchio alzarsi in piedi, tenendosi l'un l'altro pel vestito retro, ed uno al Direttore, il quale procedendo innanzi loro fa fare alcuni giri intorno, e finalmente siede, locchè fanno immedia-

tamente tutti gli altri, ed uno rimane in piedi, poichè la di lui seranna è occupata dal Direttore. Il rimasto in piedi depone un pegno.

XXIII

Le avventure degli dei

Il Direttore impone alle Dame il nome di qualche dea con due attributi mitologici, e similmente ai cavalieri in genere maschile, p. es. come segue:

Venere	colomba . mirto
Pallade	nottola . asta
Giunone	scettro . pavone
Bellona	leone . scudo
Tetide	tritone . tromba
Proserpina	furie . verga
Cerere	spica . cornice
Diana	cervo . dardo
Aurora	destriero . rose
Flora	fiori . api
Fortuna	Corno di ricchezza . delfino
Saturno	struzzo . falce

Giove	aquila, folgore
Nettuno	cavallo, tridente
Amore	tortorella, arco
Plutone	Cerbero, Lete
Apollo	lira, cigno
Mercurio	caduceo, serpe
Marte	spada, gallo
Ercole	mazza, idra
Bacco	tigre, timpano
Vulcano	salamandra, incudine
Pane	capretto, zampogna
Termine	bue, falso
Priapo	asino, favo
Silvano	orso, cipresso

Il Direttore prende a narrare la creazione dell'universo, e le avventure degli Dei, e quando egli nomina una Divinità, chi ne ha il nome deve pronunciarne i due attributi; quando egli nomina un attributo, chi l'ha, deve pronunciar l'altro, ed il nome della corrispondente Divinità. Chi tarda, o s'imbroglia, depone un pegno.

XXIV

L'Astrologo

Il Direttore impone a ciascuno un dè seguenti nomi: Linea azzurra, rossa, retta, curva, mista; pollice, indice, medio, annulare, mignolo; Monte di Cipprigna, Giove, Saturno, Febo, Mercurio, Diana, Marte; Triangoli, angoli, via lattea, croci, lettere.

Dopo ciò il Direttore si pone ad astrologare una Dama della compagnia, ed alla quale egli non impose veruno nome. Dalle linee di varie forme della sua mano, o del sembiante egli ne trae il presagio dell'avvenire, e va nominando, ora linee, ora dita, ora monti, ecc. chi sente da lui pronunciare il nome impostogli deve tosto dirne una delle due caratteristiche relative a piacere. Allora il Direttore nomina la corrispondenza, ed intanto il suo presagio

	Caratteristiche		Corrispondenze
Linea azzurra	intera	— — —	Lunga vita, galante
Linea azzurra	tronca	— — —	
Linea rossa	intera	— — —	Vita breve, brillante
Linea rossa	tronca	— — —	
Linea retta	intera	— — —	Sanità, convalescenza
Linea retta	tronca	— — —	
Linea curva	intera	— — —	Malattia, convulsioni
Linea curva	tronca	— — —	
Linea mista	intera	— — —	Felicità, amore eccessivo
Linea mista	tronca	— — —	

	Caratteristiche		Corrispondenze
Pollice	grosso	— — —	Fedeltà
	sottile	—	Infedeltà
Indice	grosso	— —	Innocenza
	sottile	— —	Malizia
Medio	grosso	— —	Dolcezza
	sottile	— —	Fierezza
Anullare	grosso	— —	Costanza
	sottile	— —	Inostanza
Mignolo	grosso	— —	Sincerità
	sottile	— —	Bugia

Monte Di..

Cipriana	elevato	— —	Dignità
	depresso	— —	Infortunio
Giove	elevato	— —	Ricchezza
	depresso	— —	Povertà
Saturno	elevato	— —	Fama
	depresso	— —	Dimenticanza
Febo	elevato	— —	Amore
	depresso	— —	Odio
Mercurio	elevato	— —	Avventure nouvelle
	depresso	— —	Avventure filosofiche
Diana	elevato	— —	Felice navigazione
	depresso	— —	Felice pellegrinaggio
Marte	elevato	— —	Fortuna nell'armi
	depresso	— —	Sfortune nelle ochiate

	Caratteristiche	Corrispondenze
Triangoli	acuti	Coraggio
	ottusi	Timidezza
Angoli	acuti	Curiosità
	ottusi	Indolenza
Via lettera	angusta	Conquiste
	ampia	Lusinghe
Lettere	maiuscole	Regali
	minuscole	Carezze

XXV.

La naseide.

Il Direttore impone a ciascuno del crocchio uno dei seguenti nomi nasali.

Nasone	Nasetto	Nasillo	Nasibella
Nasaccio	Nasino	Nasuccio	Nasuto
Nasindo	Nasella	Nasaro	Nasalino
Nasodo	Nasotto	Nasaldo	Nasastro
Nasagna	Naso	Nasarello	Nasoreo
Nasicio	Nasalto	Naselino	Naserto
Nasoffio	Nasuncio	Nasendro	Nasippo

Nessun Giuocatore potrà toccarsi parte alcuna se prima

non tocca manifestamente stringendolo il proprio naso, nè potrà mover parola senza dir prima: Con licenza del tal naso (qui nominerà uno dei precedenti eziandio)

Il ~~Direttore~~ Direttore quindi destina a se medesimo un cenno da fare quando gli tornerà in grado, e ne destina uno diverso a ciascuno della brigata. Poi il Direttore tenendosi stretto il naso fra il pollice, e l'indice, dice: Con licenza del tal naso, per esempio del naso del Sig.r Nasalto. — Nasuto allora fa il suo cenno, e poi tenendosi il naso dice: Con licenza del tal naso, evviva il Sig.r (il es.) Nasentro. Nasentro fa similmente. Quando taluno della radunanza fa un evviva al Direttore, allora quest'ultimo fa il suo cenno, e tosto tutta la brigata deve esclamare: Evviva il nasutissimo Sig.r Direttore. Poi questi tenendosi il naso, ritorna a dire: Con licenza del tal naso ecc. —

Chi nominato pel naso, non è pronto a far il suo cenno, e poi a dir come s'è rinsegnato, tenendosi il naso, o non è lesto al cenno del Direttore, a gridare: Evviva il nasutissimo Sig.r Direttore, depone pegno.

XXVI

Le arti

Il crocchio dividesi in due, e metà desso va a rinchiudersi entro una stanza, ove ad insaputa dell'altra, ed a pluralità di voti fissa un'arte da esercitarsi, p. es. quella del falegname. Eseguita la scelta, il Direttore assegna a ciascuno un lavoro da eseguirsi, per es. uno impialletà una tavola, un altro segherà, un altro forerà con un trapano, un altro pianterà un chiodo, ecc. Poi escono tutti dalla stanza, e ad un cenno del Direttore si pongono ad eseguire la parte di lavoro individualmente assegnata. Quindi s'interroga il primo dell'altra metà della Brigata divenuta spettatrice quel'arte si eserciti. S'egli indovina, il giuoco è finito; altrimenti depone, ecc. e s'interroga un secondo, un terzo finchè si giunge a quello che indovina.

XXVII

La posta.

Il Direttore impone a ciascuno il nome d'una qualche città; indi incomincia il giuoco fingendo suonar la tromba, e gri-

dando: Botta. Il suo vicino alla dritta deve tosto soggiungere: Per dove?, al che il Direttore risponde: Per la tal città, p.e. per Venezia. Quegli che ha nome Venezia, deve dire similmente, ma nominando a suo tempo un'altra città. Chi non è pronto a rispondere, od invece di nominare la città d'un altro nomina la propria, deponе pegno.

XXVIII

L'augellin bel verde

È questo un giuoco in cui ciascuno finge che l'augellin bel verde gli abbia dato un avviso da osservarsi nel vivere, e di sua invenzione. Incomincia il Direttore volgendosi ad una dama, e dice: *L'augellin bel verde mi diede il tal avviso, il quale avviso deve esser pungente anzichè nò, ma con garbo ed educazione.* La dama risponde con altro avviso rimbalzando il motteggio del primo. Indi il Direttore prescrive ad un cavaliere di dire il suo avviso dirigendolo ad una dama, e così di seguito. Una dama disse una volta ad un gobbo: *L'augellin bel verde mi diede quest'avviso: Cave a dignatis*, al che il destro gobbo rispose, ed il mio mi diede quest'avviso: *Guardati da mula che fa hin, e da donna che parla latin.*

XXIX

Messer Tirittofolo

Questo giuoco ha per istoppo il corbellare un qualche goffaccione. Il Direttore seduto contutta la brigata dice: *E' venuto Messer Tirittofolo ed ha recato un ventaglio*: e sospende immobile il destro braccio in aria. Indi soggiunge: *E' venuto messer Tirittofolo, ed ha recato due ventagli*, e sospende in aria l'altro braccio, nel che lo imita, come la prima volta, tutto il crocchio. Quindi soggiunge: *E' venuto Messer Tirittofolo, ed ha recato due ventagli*, e sospende in aria la gamba destra, imitandolo la brigata. In fine dice: *E' venuto Messer Tirittofolo, ed ha recato quattro ventagli*, e sospende in aria l'altra gamba, imitandolo tutti. Allora spenzola la seranna su cui è seduto il goffaccione, il quale cade per mancanza d'appoggio.

XXX

Gli elementi.

Quando il Direttore del giuoco nomina terra, acqua, od aria fissando una persona della brigata, quella deve all'istante nominare un animale uso a vivere nell'elemento nominato. Se tarda od erra, depone un pegno.

Quando il Direttore nomina fuoco, tutta la brigata deve tacere, sotto comminatoria di pegno mancando; quando egli nomina *elementi*, ciascuno deve nominare per turno tre animali propri dei tre elementi *acqua, terra, aria*. Chi ripete il nome d'un animale da lui stesso, o da altri in precedenza nominato, deporre pegno.

XXXI

Quanto val l'orzo?

Il Direttore impone a ciascuno del crocchio uno dei seguenti, o simili nomi: *Quirico, Amelia, Vicenzo, Margherita Che, Come, Diavolo, Cibò, Uno zzanzigher, Due zzanzigher, Un tallero, Ebbene, E' impossibile*, ecc. Poi egli tesse un discorso sul prezzo dell'orzo in giornata, facendovi evitare una delle date parole. Chi l'ha deve tosto rispondere: *Comandi, sig. Principale*. Chi tarda, od erra deponе pegno.

XXXII

L'Eco

Il Direttore, fingendo aver militare, narra un'avventura romanzesca avvenutagli in una delle sue campagne, nominando spesso tutte le varie parti componenti

l'uniforme d'un militare; a ciascuno della compagnia deve ripetere il nome assegnatogli, quando il Direttore lo pronuncia. — Deve aver cura del Direttore di tessere un racconto interessante, simile a quei fantastici dei Cavalieri erranti, affine di distrarre il crocchio dall'attenzione al nome delle parti dell'uniforme militare.

I nomi ch'egli imporrà a ciascuno della brigata saranno, a modo d'esempio i seguenti.

L'Uniforme	La giberna
Le mose	il berretto
il fucile	il cappello
La spada	Lo schakò
il fodero	il pennacchio
La bajonetta	La mucciglia

Quando il Direttore pronuncia *fornimento*, tutta la brigata, eccetto quello che ha il nome di *soldato*, deve ripetere: *fornimento!*

XXXIII

Il cacciatore

A tutta la comitiva distribuiscansi nomi di selvaggiume, come p. es. *lepre, coniglio, volpe, pernice, quaglia;*

alloddola, beccaccia, cignale, cervo, lupo, leone, ecc.

Il Direttore finge d'avviarsi alla caccia ed eseguirla, e nella sua descrizione intreccia i seguenti nomi, ai quali ciascuno della brigata secondo che in antecedenza gli fu imposto il nome di *lepre, coniglio, volpe, ecc.*, deve dare le di contro risposte.

Nomi pronunciati dal Direttore	Risposte
Fucile	Tutti i giuocatori dicono. *Bada! bada!*
Cane da fermo	il Coniglio dice. *Alla tana! alla tana!*
Levriere	La lepre dice. *Corri! corri!*
Laccio	il lupo, e la volpe dicono. *Non sono io stolto!*
Le reti	il leone, la pernice, la quaglia, l'alloddola, e la beccaccia dicono. *Cerca! cerca!*
Una palude	il cignale dice. *E le mie zanne!*
Il corno da caccia	il cervo dice. *All'erta! all'erta!*
Il carniere	Tutti lasciano cadere la testa sul petto, tranne il cervo, il leone, ed il cignale, i quali invece dicono. *E che importa!*

Chi erra, o manca, depone pegno.

XXXIV

Il curioso.

Assegnasi a ciascuno dei giuocatori una professione. Indi il Direttore del giuoco, ch'è il Curioso, interroga all'incirca come segue.

Dir. Sig.r Avvocato, fui stamane a casa vostra, ma non vi eravate.

Avv. Ero dalla Modista.

Mod. A far che?

Avv. A ordinare un cappello per mia consorte

Mod. Me ne duole, ma ero dal sarto.

Sarto. A far che? ecc.

XXXIV

Il pittore.

Il Direttore finge voler dipingere l'immagine d'una Diva, o d'una bella, ed impone a ciascuno il nome d'un colore, per esempio i seguenti:

Carminio	Miniera di piombo	Gomma Gota
Oltramarino	Bruno rosso	Giallo di Napoli
Lacca di Venezia	Pietra di fiele	Massicò pallido
Lacca Colombina	Ocra di strada	Massicò giallo
Minio	Stil de grain	Indaco

Nero d'avorio	Terra d'ombra	Verde-mare
Nero fumo	Verde iride	Ceneri verdi, e bleu d'Inghilterra
Fuliggine	Verde-monte	Bianco cerusa di Venezia

Quando il Direttore esclama

Tavolozza	Tutti i giuocatori esclamano	Colori! Colori!
Colori	〃	Eccoci! Eccoci!
Pennello	〃	Spazzola! Spazzola!
Spazzola	〃	Salva! Salva!

Quando il Direttore nomina uno degli assegnati colori, chi ha il nome di quel colore deve nominar due volte un altro degli assegnati colori, ed il colore assegnato deve tosto rispondere.

Ah! signor pittore!

Esempio

Pittore. Venendo ora agli occhi di Psiche, dovrò io farli neri?

Nero. Rossi! rossi!

Rosso. Ah! signor pittore!

Pittore. No, li farò cerulei, ecc.

XXXVI

L'alfabeto amoroso

Il Direttore assegna a ciascuno una lettera dell'alfabeto e deve ciascuno alla sua volta dire:

Amo il ~~Tito~~, o la ~~dolce~~ mia amante.

Gli, o le do' il o la ....

La cibo di ....

E le regalo un mazzolino di ....

indicando una cosa ch'ei dà, un cibo, ed un fiore incominciante per la lettera assegnatagli.

Se la lettera a lui assegnata è l'a ei dirà p.es.

Amo la mia amante
Le do il mio arco
La cibo di ananasi
E le regalo un mazzolino di anemoni.

XXXVII.

I complimenti.

Ciascuno alla sua volta dice: Vorrei essere il tale animale, e lo nomina. Il vicino alla destra deve dirgli: Io so il perchè vorreste essere il tal animale; e quì alludendo alla qualità di quell'animale deve tessergli un garbato complimento

P. es. se una dama scelse d'essere un gufo, il suo compagno alla destra le dirà: Io so il perchè esser vorreste un gufo, per sottrarvi alla folla d'ammiratori che la vostra bellezza attrae, e la vostra modestia sfugge.

P. es. se un cavaliere scelse d'essere un'oca, la sua compagna alla destra gli dirà: Io so il perchè esser vorreste un'oca, per salvar la vostra patria anche nel caso che tutti i suoi difensori la dimenticassero fra le braccia del sonno.

XXXVIII

La parola applicata

Ciascuno da in orecchio al suo vicino alla destra una parola segretamente, ed il compagno di quel vicino alla sinistra dee fargli un'interrogazione, nella risposta della quale il vicino includerà con verosimiglianza la parola datagli, che deve esser indovinata dall'interrogatore. Se l'interrogatore non indovina, deporne pegno.

Per esempio sia data ad uno la parola *velo*, a gli sia fatta l'interrogazione: *Siete voi fedele alla vostra innamorata*. Egli risponderà: *L'amore mi ha posto un velo innanzi agli occhi; ed io non so vedere che lei sola.*

XXXIX

Le rime

Ciascuno alla sua volta fa un'interrogazione al vicino, il quale deve incominciar la sua risposta da parola che rimi con l'ultima della domanda fattagli, e poi fare un altra interrogazione al suo vicino alla destra. Chi sbaglia la rima, o tarda soverchio nel rispondere, od obblia d'interrogar poi il suo vicino, deporne pegno.

Per esempio una Dama dirà ad un cavaliere. Perchè mi guatate bieco?

Cav. Cieco non sono. Mi attrae la vostra bellezza, e mi sdegno di non possedere il vostro cuore. Poi il Cav. farà un'interrogazione al suo vicino, ecc.

XI.

Ciascun cavaliere ha l'avvocato: una Dama, la quale è avvocato di lui; ed avvocati sono avvocati quando è apostrofato il loro cliente. E clienti quando sono apostrofati da medesimi. Per l'apostrofato deve sempre rispondere l'avvocato: e chiarire in ciò, devono pegno.

Il Direttore del giuoco s'indirizza per es. ad un Cavaliere dicendogli: Si vocifera che voi stamane abbiate infranto il tale paragrafo del Codice di Onore commettendo un'infedeltà alla vostra innamorata. Il Cavaliere apostrofato deve rimaner silenzioso, ed in sua vece rispondere la sua Dama avvocata, giustificando, e citando anche se le aggrada a testimonio qualche persona della brigata, la quale dovrà tacere, e lasciar rispondere al proprio avvocato. Così prosegue finchè si è raccolto un numero conveniente di penitenze.

XLI.

Gl'imenei casuali

Dispongonsi in una fila sedute tutte le signore, ed in altra fila sedute di faccia tutti i maschi. Quindi il Direttore del giuoco chiede a ciascuna signora quale degli uomini ella scelga in isposo, e ciò in segreto, ed all'insaputa di tutti. Poi il cavaliere ch'è il primo di fila si alza, e va a prendere una delle signore, quella di cui egli suppone averlo scelto per isposo, e dandole braccio percorre due volte lo spazio tra le due file, tenendole galanti concetti sul bene d'ottenerla in isposa, al che ella risponderà garbatamente, amendue parlando ad alta voce. Compiuti i due giri, se il Cavaliere presa la dama che l'avea prescelto di fatto, va a sedere sulla di lei scranna, ed ella su quella di lui, altrimenti ritornano ambedue ai loro seggi di prima, e la comitiva batte le mani schernendo il deluso sposo, il quale prosegue similmente a sceglierne dell'altra finchè giunga a ritrovar la sua sposa. Dopochè ei l'ha trovata, il secondo di fila opera similmente, e così gli altri finchè ci sono

uomini. Finiti questi, il Direttore fa sedere di nuovo tutta la brigata, interroga segretamente gli uomini sulla scelta della loro sposa, e poi le signore per turno vanno similmente ricevendo lo sposo.

XLI

L'aneddoto

Il Direttore determina ad alta voce l'argomento d'un aneddoto da descriversi, p. es. Le avventure d'una donna galante; scrive quell'argomento sopra un foglio di carta, sul quale incomincia la narrazione dell'aneddoto scrivendo due linee, e piegando la carta in guisa che non si vedano di esse che l'ultima parola la quale sarà scritta al principio della comitiva. Dietro lui un altro scrive altre due linee che formino seguito a quella parola; e così tutti gli altri della comitiva alla loro volta. Compiutasi la scrittura, il Direttore la dispiega, e la legge ad alta voce, locchè genera universale giovialità per la bizzarra ordinatura delle varie idee che ne seguono.

XLIII.

L'avventura cavalleresca.

Il Direttore impone a ciascuno della comitiva un nome romanzesco, p. es. castello, torre, sotterraneo, catene, scala segreta, caverna, bosco, torrente, spiaggia, vascello, mago, fata, incantesimo, tromba, scudo, palafreno, scudiero, gigante, torneo, prigione, cavaliere errante ecc. Quindi prende a narrare un'avventura romanzesca, introducendovi sovente i nomi dati. Chi sente nominarsi deve tosto proseguire in sua vece il racconto, altrimenti depone pegno. Alle volte il Direttore invece di proferire uno dei dati nomi, si arresta nel racconto per quetar fisi uno della comitiva. Questi deve tosto dirgli una parola strana, e il Direttore deve proseguir sempre più il racconto innestandola con naturalezza. Se l'affisato tarda, o il Direttore s'imbarazza nell'innestar la parola, depongono pegno.

XLIII.

Come vi piace?

Il Direttore si ritira in altra stanza e durante la di lui assenza la comitiva sceglie a pluralità di voti una parola per es. odiosa. Scelta la parola il Direttore rientra, e chiede successiva-

mente a iasuno. Come vi piace la cosa scelta, e dalle risposte, che devono essere analoghe, rilevato cosa sia la nomina. Quegli la cui risposta gli desta il maggior indizio, deporre pegno. Se il Direttore dopo interrogati tutti, non pervenne ad indovinare, deporre pegno egli.

XLIV.

La sciarada pantomimica

Dividesi la comitiva in due parti, una delle quali deve eseguire l'azione pantomimica della sciarada, e l'altra indovinar la parola della sciarada sotto commina-zione di deporr pegno ove non l'indovini.

Il Direttore sceglie la parola della sciarada, determina l'azione, assegna le parti, e fissa gli atteggiamenti ed i gesti, emulo in ciò D'Angelini, Novarre, e Vigano.

Se la parola della sciarada è soddivisa in due componenti, l'azione ossia la pantomima dividesi in tre atti, due pei componenti, ed uno pel tutto; se la parola è soddivisa in tre componenti, gli atti saranno 4; se la parola è soddivisa in quattro componenti, gli atti saranno 5

Supponiamo che il Direttore abbia scelta la parola Luna-rio; il Programma della rappresentazione verrà da lui esteso come segue, facendo vestire alla meglio gli attori con checchè ad uso di vestito si troverà nella conversazione.

Il Lunario Commedia in tre atti

Personaggi

Dorante — consorte di
Semippe — madre di
Timante — promesso sposo di
Amaltea
Guerrieri Greci — seguaci di Timante

L'azione avviene nell'Attica

Atto I

Vasta campagna

Scena I. Escono i Greci, e le Greche seguaci di Timante, girando tortoni fra le tenebre, e poi si disperdono fuori della scena

Scena II. Escono Timante, ed Amaltea da due lati

opposti, e girano tentoni in traccia l'uno dell'altro. Ad un tratto fissano un angolo del cielo della stanza con gioja, e guardano intorno come se fosse rischiarato l'orizzonte. Si avviano senza vedersi a quell'angolo, e colà s'incontrano, si abbracciano esultanti, e s'inginocchiano fissando il cielo come per lo innanzi.

Scena III Sopraggiunge la schiera dei loro seguaci, che lieti guatano intorno. Ravvisano Timante, ed Amaltea inginocchiati, e batton le mani per gioja. Timante, ed Amaltea si volgono, si alzano, e loro accennano quell'angolo del cielo della stanza, e fanno gesti d'allegrezza. I Greci intrecciano una danza intorno ad essi. Tenda.

Atto II

Deserto

Scena I Timante esce sorreggendo Amaltea che vien meno. Egli la posa sur un sedile. Ella gli accenna di languir di sete. Timante scostasi in cerca d'acqua, indi ritorna affannato, e coi cenni indica la sua disperazione per non aver rinvenuta acqua: e si arresta a confortar la sua diletta, ed a sostenerla.

Scena II Escono i seguaci Greci abbattuti e cadenti. Rimante corre ad essi, e loro ingiunge di rintracciar acqua. Essi disperdonsi per la scena, ed alcuni quasi sfiniti si sdrajano sul pavimento, mentre altri rintracciano lentamente. Una Greca scopre in un angolo un ruscello rappresentato da qualche addobbo steso in terra. Ella picchia esultante le mani. I Greci si alzano, accorrono, e si dissetano attingendo l'acqua con la palma della mano. Rimante rassicura la sua amata, vi accorre, finge raccor acqua nell'elmetto, e la reca ad Amaltea, che beve, e ravvivatasi intreccia seco lui un'Allemanda, mentre in varj gruppi loro danza intorno la schiera Greca.

Atto III

Sala femminile da lavoro.

Scena I Giuseppe depone il suo lavoro, si alza, ed accorre ad una finestra in attesa dell'arrivo dei due sposi. Dorante chiude un libro che leggeva, si alza, e le accenna che in quel giorno non era prefinito il loro arrivo. Ella accenna di sì, e va ad un tavolino d'onde trae un Lunario sul quale gli addita un giorno, indicandogli esser quello il fissato e l'attuale. Egli numera sulle dita,

mostra di consentire, chiama un cameriere, e lo invia alla
scoperta degli sposi, e trattiene in lieta speranza Lenippe
Scena II Ritorna giulivo il cameriere annunciando il loro arrivo
Scena III Giungono Dimante, ed Amaltea col loro seguito. Ab-
bracciamenti d'essi coi due genitori. A Lenippe nell'incontro
cade il Lunario. I primi accennano gli eventi del loro
viaggio; i genitori accennano le loro speranze, ed timori.
Dorante raccoglie in fine il Lunario che lo ha confortato,
vi addita il giorno dai due sposi fissato pel loro ritorno: ed
Amaltea lo piglia, lo bacia, e quindi lo passa a Dimante,
che se l'accosta al cuore. Indi i genitori prescrivono ai due
sposi di darsi la mano, li benedicono, e segue una danza
generale

Potevasi anche ommettere il terz'atto, o sia quello esprimente il Tutto della parola della sciarada, facendo termi-
nar l'azione altrimenti col secondo atto, ed obbligare gli spetta-
tori ad indovinare senza veder l'ultimo atto.

Indice
dei giuochi di compagnia.

1. L'armonica
2. I doni segreti
3. I doni per interrogazione
4. I doni paragonati
5. L'indovinello
6. L'oste, ed il forastiere
7. La causa prima
8. I tre nomi per lettera
9. L'avvocato, ed il diente
10. L'accademia di musica
11. Il Maestro di musica
12. La lettera
13. La nave, e i due compagni
14. L'anello
15. Il Muftì
16. Il Merito dei Simboli
17. I due ciechi
18. La penna

19. La Fortuna
20. il farmacista, e l'ammalato
21. Lo statuario
22. La toeletta della dama.
23. Le avventure degli Dei
24. L'astrologo
25. La naseide
26. Le arti.
27. La posta
28. L'augellin bel verde
29. Mefer Tiritoffolo
30. Gli elementi.
31. Quanto val l'orzo?
32. L'Eco
33 Il cacciatore
34 Il curioso
35 Il pittore
36 L'alfabeto amoroso
37 i complimenti
38 La parola applicata
39 Le rime
40 Gl'imenei casuali
41 L'aneddoto
42 L'avventura cavalleresca

43 Come vi piace?

44 La sciarada pantomimica.